



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

Contacto Profesores
(Consultas y envío de trabajos);
michelle.caroca.acevedo.85@gmail.com
patricio.zamorano20@gmail.com

Guía "Comunicación Gráfica Visual"

COMUNICACIÓN GRÁFICA ¿Qué es?

La comunicación gráfica, se encarga de transmitir un mensaje con determinada intención de manera visual, que permita impactar y a la vez genere un cambio consciente en el receptor de dicho mensaje ; para llegar a ello, es necesario pasar por un proceso creativo que involucra una serie de pasos: como la investigación, recolección de información, interpretación, la traducción semiótica y pragmática, según el contexto socio cultural, la etapa de bocetación, la generación de propuestas y el prototipado, presentación de resultados y soluciones al problema previo que finalmente se publicará en alguno medio, bajo una estrategia de mercadeo, basada en un objetivo comunicacional, la intención, el cómo, el cuándo, el por qué el dónde y el destinatario, según aspectos como su personalidad, su edad, su profesión, sus gustos y disgustos entre muchas otras variables que determinan el plan de acción de la estrategia.

De esto, se puede establecer, que el papel de la comunicación gráfica está determinado, por un alto porcentaje de procesos que están implícitos dentro de los diferentes proyectos de diferentes áreas. Encontrar un problema abstraído desde la cotidianidad, para luego resolverlo de manera creativa e innovadora, cumpliendo con ciertas variables, como lo son, la parte investigativa, comunicacional, semiológica, lo social teniendo en cuenta la estrategia a emplear, la bocetación entre otros factores previamente mencionados.



Entonces, podemos decir que el reto de los comunicadores gráficos y visuales, está en centralizar los objetivos primordiales a solucionar, y de éste modo llegar a la realización del objetivo general, para luego complementar, todos estos factores, y poder generar un producto integral y funcional.

Dentro de mi percepción es prematuro asignarle relevancias o priorizar factores sobre otros, sin tener claro el planteamiento del problema a resolver, puesto que si bien, se debe integrar todo, es necesario destacar y enfatizar más en algunos aspectos, sin olvidar ni desmeritar otros; Nunca se sabe que vueltas se darán en término de hallazgos, bocetos e ideas dentro del proceso creativo.

En conclusión, nuestra misión como Diseñadores y comunicadores visuales, consiste en desarrollar un diseño, que tenga la capacidad de transmitir dicho mensaje, pero que también tenga la capacidad de auto publicitarse, siendo esta última, un apoyo, basado en las diferentes técnicas y estrategias de publicidad y mercadeo.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

COOLOR

El color es una experiencia generada por los sentidos debido al fenómeno de la emisión de luz, reflejada por los objetos al incidir con una determinada intensidad. Como diseñador o profesionalista dedicado a las artes visuales, es importante que trabajes con un monitor para diseño gráfico profesional, que te permita representar todos los colores posibles y que te ayude a transmitir las sensaciones que los colores provocan.

El color existe gracias a la presencia de luz. El color en los objetos no existe propiamente, sino que cada elemento posee la capacidad de absorber o reflejar la luz natural o artificial que se encuentra en el ambiente. La luz que refleja y no pudo ser absorbida es lo que podemos percibir y es lo que denominamos color.

Elementos básicos del color

El color posee cualidades propias que hacen posible poder diferenciarlos uno del otro dentro del mismo espectro de una misma tonalidad y así, ser capaces de diferenciar distintos tonos. Estas cualidades son tres:

- **Tono:** El tono es la cualidad que permite diferenciar cada color, en otras palabras, es el tinte.
- **Brillo:** Es la cantidad de luz emitida o reflejada por un objeto, es decir, su claridad u oscuridad.
- **Saturación:** Es la intensidad o grado de pureza de cada color. Cuando dices que un color es muy vivo significa que está muy saturado.



Trabaja el color en tu computador o de forma análoga para diseño gráfico es fundamental.

Es indispensable utilizar un monitor para diseño gráfico profesional para lograr los mejores resultados en tu trabajo final, ya sea impreso o digital, es por esto que recordamos la importancia del uso del color en la comunicación gráfica.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"

TROQUEL

Al realizar cualquier trabajo gráfico, si se le añade algún tipo de corte especial se puede lograr un diseño único y distinguido. De la misma forma, muchos productos usan packagings originales cuyo arte es elaborado con la finalidad que tenga una forma especial de **doblado o corte**. Estos doblados o cortes son realizados mediante un proceso especial denominado troquelado.



En palabras simples, el **troquelado** es la técnica que permite realizar **cortes o hendiduras** de formas irregulares a cualquier tipo de papel o pliego. A fin de crear diseños especiales para distintas aplicaciones. Este proceso es muy utilizado en el mundo publicitario para elaborar piezas exclusivas que llamen la atención del consumidor, como tarjetas o packagings.



Partiendo de un diseño específico que tiene forma irregular, al que se le desea realizar un corte o hendidura por el contorno, es preciso elaborar un troquel con la misma forma. Para ello, se toma una base de madera sobre la cual se dibuja el contorno del diseño. Alrededor de dicho contorno se incorporan cierto tipo de cuchillas.

El resultado final es un diseño con forma propia, que permite una identificación inmediata con el producto que se está promocionando.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



¿Qué es Producto?

Un producto es una cosa o un objeto producido o fabricado, algo material que se elabora de manera natural o industrial mediante un proceso, para el consumo o utilidad de los individuos. La palabra producto deriva del latín *productus* y posee diferentes significados según el área en el cual se emplee. Los productos son todos aquellos objetos u artefactos, fabricados en industrias, empresas siguiendo una línea de producción o de manera artesanal por las personas.

Ahora bien, los productos se pueden diferenciar según el ciclo de vida que tengan, es decir, de utilidad. Algunos productos tienen un período de uso extenso, como el ordenador, los libros o los vehículos pero, también hay productos que expiden pronto como los alimentos, los productos de uso personal, medicamentos, entre otros. Sin embargo, cabe destacar que la extensa o breve durabilidad de un producto es variable según sea su calidad. Es decir, los productos elaborados con materias primas o secundarias de alta calidad serán mejores y más duraderos que aquellas fabricadas a partir de materiales o recursos de poca calidad o resistencia.



MATERIA PRIMA

Una materia prima es todo bien que es transformado durante un proceso de producción hasta convertirse en un bien de consumo, en el caso del diseño la materia prima es el papel. El buen Diseñador debe ser un gran conocedor de la gran variedad de papel que existe.

El papel es un material hecho con pasta vegetal molida y blanqueada, el cual se dispone en finas láminas; se usa para escribir, para dibujar, entre otros usos. El desarrollo de este material se le debe a los chinos, quienes en el siglo II, lo hicieron realidad a base de residuos como ser: la seda, la paja de arroz o cáñamo y el algodón, aunque, también los egipcios se consideran de alguna manera pioneros en la materia también porque fueron los responsables del desarrollo del papiro, elemento que emplean para escribir y obtenido a partir del tallo de las plantas que crecían a orillas del río Nilo. Luego, el conocimiento se transmitió al pueblo árabe, quienes a su vez lo promovieron en España y en Italia. La obtención de la pulpa de papel a partir de las materias vegetales se puede llevar a cabo de muy distintas formas, según la aplicación final y sobre todo de la materia prima (fibras) Tipos de fibras de las que se obtiene el papel.



Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



Calidad, es asegurar el cumplimiento de las necesidades de los clientes, se adelantará a los posibles defectos que puedan surgir y asegurará la calidad del proceso de diseño como propuesta, no obstante la calidad total es un concepto dinámico. Las definiciones de control de calidad total, denominada comúnmente como calidad total, han ido evolucionando rápidamente en los últimos 40 años en función de los cambios requeridos por las necesidades de los sistemas productivos y empresariales para poder competir, crecer, adaptarse y satisfacer a un mercado, y sus miembros, los clientes. El común denominador a lo largo de los años ha sido la necesidad de ser competitivos y permanecer en el mercado, es

por eso que una característica de la calidad total aplicable a cualquier momento es aquella que la sitúa como una estrategia para ser competitivos. Por tanto, dicha estrategia o los procesos de calidad total serán diferentes en cada fase de desarrollo en la que se encuentra la empresa, y la capacidad de competir y la habilidad para salir vencedores estarán dadas en base a la forma en la que la empresa entiende, controla, se adapta y responde a los distintos cambios presentes y futuros del entorno.



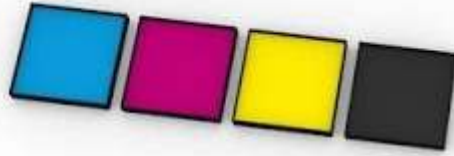
El Envase es el envoltorio o contenedor que tiene contacto directo con el contenido de un producto. Algunos ejemplos de envase pueden ser la bolsa de papas, la botella de un vino, o la caja donde está guardada una computadora. Tiene la función de ofrecer una presentación adecuada que facilite la venta, el manejo, transporte, almacenaje, manipulación y distribución del producto. ¿Bastante similar al empaque no? Existen casos en los que el empaque y el envase son lo mismo, como una bolsa de papas. Pero al igual existen productos en donde el empaque y el envase son diferentes:

Ej: producto con envase y embalaje diferente puede ser un bolsa de té. En un saché como envoltorio, después puede tener un empaque secundario que sería una caja de cartón impresa con el logo de la marca grabado y finalmente, tendríamos un embalaje terciario que es la caja de cartón transportan 20 o más unidades de té.





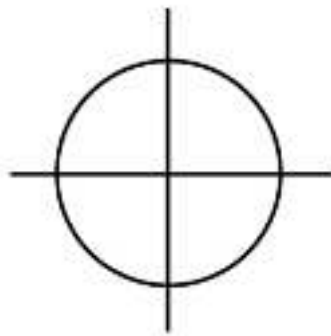
Liceo Técnico Santa Cruz de Triana
"Diseñando Sueños, Construyendo Futuro"



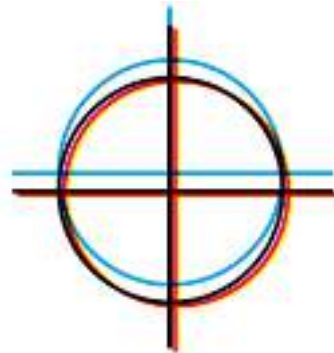
GAMA DE COLOR DISEÑO

Generalmente, la gama de color se especifica en el plano de la gráfica matiz-saturación-luminosidad. Muchos sistemas pueden producir colores con una amplia gama de intensidades dentro de su gama de color. Además, para los sistemas de colores sustractivos, tales como los sistemas usados en la impresión, el rango disponible de intensidad, en la mayoría de las ocasiones no tiene sentido fuera del contexto de su iluminación, puesto que el color visible en toda representación sustractiva es siempre dependiente de la fuente de luz que está iluminando al objeto.

El modelo de color más conveniente para el proceso digital de imagen es el modelo RGB, y es el ideal cuando el producto se va a representar en web o en pantalla solamente. Para obtener una imagen impresa lo más fiel posible, es necesario transformar la imagen del espacio de color original RGB al espacio de color CMYK, puesto que la conversión entre gamas, dependiendo de los dispositivos a utilizar, no es lineal ni reversible. Durante este proceso, los colores RGB que están fuera de gama se deben convertir, de alguna manera, en valores aproximados que estén dentro de la gama CMYK.



en registro



fuera de registro

Cruces de Calce o Registro:

Cuando se prepara el archivo original para impresión, deben incluirse ciertas marcas que son sumamente importantes para el proceso productivo de diseño.

Las cruces de calce o marca de registro son pequeños "puntos de mira" en el área exterior de la página que permiten alinear las diferentes separaciones de un documento en color. Además la norma ISO en el ámbito del diseño gráfico, es una medida de normalización que se aplica al área de la producción gráfica y dentro de este contexto se relaciona directamente a los formatos de papel. Sin embargo en los trabajos de artes gráficas destinados a imprenta que llevan más de un color, unas **marcas** pequeñas (en forma de rayas y cruces finas) que sirven para casar las distintas pasadas de tinta (ya sea en fotolitos, pruebas, planchas o impresos finales) y comprobar que el trabajo está perfectamente registrado casados (que calce).

